

Université de Tartu  
Faculté de philosophie  
Département d'études romanes

Helena Einmann

Analyse comparative du film « Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne » de Steven Spielberg et des bandes dessinées « Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne », « Le trésor de Rackham le Rouge » et « Le Crabe aux Pinces d'or » d'Hergé, et leur perception par les enfants.

Mémoire de Licence

Sous la direction de  
Anna Aurélie Elsa Ayanoglou

Tartu 2014

## Table des matières

Table des matières .....	2
Introduction .....	3
1. La bande dessinée, l'animation et l'adaptation .....	5
1.1 La bande dessinée.....	5
1.2 L'animation.....	10
1.3 L'adaptation.....	12
1.4 Développement social, affectif et mental d'enfants à l'âge de 6-12 .....	13
2. L'analyse comparative de la bande dessinée et l'animation et leur perception par les enfants.....	17
2.1 L'analyse comparative de la bande dessinée et l'animation.....	18
2.2 Le perception de la bande-dessinée et l'animation par les enfants .....	24
Conclusion .....	31
Bibliographie :.....	33
Littérature primaire : .....	33
Littérature secondaire : .....	33
L'article : .....	34
Le site-web : .....	34
Résumé.....	36
Corpus .....	38
1. Premier fragment .....	38
2. Deuxième fragment .....	40
3. Troisième fragment.....	42
4. Quatrième fragment.....	45
5. Cinquième fragment .....	46
Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks .....	47

## Introduction

Le sujet de notre mémoire de licence est l'analyse comparative entre le film de Steven Spielberg *Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* et les bandes dessinées *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, *Le trésor de Rakham le Rouge* et *Le Crabe aux Pinces d'or* d'Hergé. En plus, nous analyserons la façon dont les animations influencent les enfants qui les regardent. Spielberg a utilisé trois bandes dessinées d'Hergé pour son film, même si le film a été nommé d'après la bande dessinée *Le Secret de la Licorne* (1943).

Il est intéressant de voir comment Steven Spielberg a adapté au cinéma les caractéristiques propres de cette bande dessinée. Nous nous intéressons à la manière dont Spielberg utilise les bandes dessinées d'Hergé, la manière dont il doit les changer.

Dans quelle proportion Spielberg a-t-il utilisé *Le Secret de la Licorne* et a-t-il mélangé les autres bandes dessinées avec *Le Secret de la Licorne* ? Changé-t-il les bandes dessinées pour le film ? Les changements étaient-ils nécessaires pour attirer le public ?

Le but de ce travail de baccalauréat est de trouver et d'analyser les différences entre le film de Spielberg et les bandes dessinées d'Hergé, de voir comment le réalisateur a adapté les caractéristiques de la bande dessinée au cinéma et comment le public (les enfants) le voient et le comprennent.

Il y a plusieurs raisons qui ont orienté le choix de notre sujet. En premier lieu, il s'agit d'un film pour les enfants à partir de 6 ans, mais il y a des éléments qui intéressent les jeunes et les adultes. *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* a eu précisément 3 158 313 d'entrées pour sa première semaine d'exploitation en France. *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* fut un grand succès aux États-Unis. Il est sorti aux États-Unis pour les fêtes Noël 2011 et en fin d'exploitation sur le continent nord-américain, en février 2012, le film a rapporté environ 77 591 831\$. Il a gagné le prix du meilleur film d'animation à *69th Golden Globe Awards*.

Deuxièmement, la littérature et le cinéma de jeunesse m'intéressent. Il y a quelque chose de plus facile et heureux dans les films et littérature de jeunesse et il ne ressemble pas aux films et littérature pour les adultes. Il est plus difficile d'écrire un bon livre pour les enfants ou les jeunes qu'écrire un bon livre pour les adultes. On peut dire que c'est aussi comme ça dans le cinéma. Par exemple, *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* est un film pour les enfants à partir 6 ans mais ce film doit attirer l'attention des enfants qui vont le voir, des frères ou des sœurs plus ou des adultes. Il doit avoir un facteur pour attirer l'attention de tous les spectateurs. Il est très intéressant de trouver les facteurs qui « changent » le film (le texte ou l'image). Les enfants et les adultes voient le même film mais ils comprennent les scènes et les blagues différemment.

## 1. La bande dessinée, l'animation et l'adaptation

### 1.1 La bande dessinée

La Grande Encyclopédie Larousse retrace l'histoire de la « bande dessinée » comme suit :

C'est le souci d'affirmer la bande dessinée comme un art graphique qui inspire en 1962 la fondation du Centre d'études des littératures d'expression graphique par un groupe d'écrivains, d'artistes et de cinéastes. L'appui qu'il a reçu d'historiens de l'art (Marcel Brion, Jean Adhémar), de cinéastes (Federico Fellini, Alain Resnais), de sociologues (Edgar Morin, Evelyne Sullerot) ou de poètes (Raymond Queneau) a provoqué d'utiles études concernant les rapports de la bande dessinée avec le cinéma, celle-là ayant, selon Resnais, précédé celui-ci dans l'invention du gros plan, de l'image cinémascopique et du mouvement. La structure du gag dans les bandes dessinées et le dessin animé, l'expression graphique des sons, le rôle de la langue parlée, la dissolution du temps, les liens avec le pop'art, la caricature, les écoles picturales, les références du Tarzan de Burne Hogarth à Michel-Ange ont donné lieu à de nombreux travaux et publications. Ses recherches ont contribué à laver la bande dessinée du discrédit qu'ont fait peser sur elle les campagnes nées de la loi du 16 juillet 1949. Elles lui ont permis de trouver enfin le public adulte qui, dès l'origine, aurait dû être le sien et lui ont ouvert en 1971 les portes de l'Université » (*La bande dessinée*, LaRousse Grande encyclopédie).

La bande dessinée ou en anglais *comic strip* est définie comme « une séquence de dessins dans un journal, un magazine, etc., concernant une histoire drôle ou une aventure » (*Comic-strips*, The free Dictionary) ou « une série ou sérialisation de ces séquences narratives, avec généralement une distribution régulière des caractères » (*Comic-strips*, The free Dictionary).

D'après *La Grande Encyclopédie de Larousse*, l'histoire de la bande dessinée remonte à un passé lointain. La première œuvre d'art qui plus ou moins ressemble la bande dessinée est *Livre des morts* égyptien. *Livre des morts* a été

créé en 1500 avant Jésus-Christ et il est un des premiers récits en images. Une autre date plus importante concernant l'histoire des bandes dessinées est 1827. En 1827 Toepffer a écrit *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*. Elle est aujourd'hui considérée comme la première bande dessinée connue, elle a été publiée en 1837. David Kunzle dans *The Early Comic Strip* formule « quatre conditions » à remplir pour que ces histoires en images puissent être considérées comme un proto-comics :

« Je voudrais proposer une définition dans laquelle une "bande dessinée" d'une période donnée, dans n'importe quel pays, remplit aux conditions suivantes:

1. il doit y avoir une séquence d'images séparées,
2. il doit y avoir une prépondérance de l'image sur du texte;
3. le milieu où la bande apparaît et pour lequel il était initialement prévu être la reproduction, est sous forme imprimée dans un média de masse;
4. la séquence doit raconter une histoire qui est à la fois morale et d'actualité »  
(Kunzle 1990 : 2).

La partie commune dans les définitions est que la bande dessinée doit avoir une séquence d'images séparées. Si l'on considère que la séquence des images est importante si nous définissons la bande dessinée, nous pourrions dire que l'histoire des bandes dessinées remontent plus loin que la publication de *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*. On peut dire que les premiers récits en images sont égyptiens, c'est le cas du *Livre des morts*, écrit en 1500 avant Jésus-Christ. Aussi, David Kunzle a étudié l'histoire de la bande dessinée dans *The Early Comic Strip*. Le travail de David Kunzle a lancé une série visant à couvrir l'ensemble histoire de la bande dessinée. Ce premier livre examine la période pré-Töpfferian, de 1450 à 1825, le regroupement non seulement l'imagerie populaire anonyme, mais aussi la peinture et les cycles de gravure par des artistes tels que Callot, Rubens, Greuze et Hogarth, pour n'en citer que quelques-uns.

Nous sommes arrivés à la conclusion que la bande dessinée est une série d'images séparées, mais sont-ils dans un certain ordre ? L'ordre chronologique, logique ? L'ordre des images séparées de la bande dessinée moins peut être expliqué avec le fait comment nous lisons et écrivons. Dans les cultures occidentales, des gens lisent de gauche à droite, nous aussi écrivons de gauche à droite. Par exemple, les bandes dessinées japonaises, les mangas sont écrit de droite à gauche. Quand nous voyons le *Livre des morts*, nous pouvons voir que la ligne de l'histoire va de gauche à droite. Hergé a dit :

Le lecteur doit être capable de suivre facilement la narration. Il y a, notamment, une règle absolue : dans notre pays, on lit de gauche à droite. . . . Quand je montre un personnage qui est en cours d'exécution, il va généralement de la gauche vers la droite, en vertu de cette règle simple, et puis, qui correspond à une habitude de l'œil, qui suit le mouvement et que s'accroître : de gauche à droite, la vitesse semble plus rapide que de droite à gauche. J'utilise l'autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je fais toujours le courir de droite à gauche, il aura l'air, chaque dessin, de retour, de lui-même à courir. (Sadoul 1975 : 56).

Une séquence d'images dans les bandes dessinées porte une histoire en soi. Nous pouvons remarquer que la bande dessinée est le genre narratif et porte ses attributs, par exemple : l'intrigue, la diégèse, des situations, des thèmes dramatiques les conflits, les personnages.

Le genre narratif, avec toutes ses catégories (intrigue, la diégèse, des situations, des thèmes dramatiques, les conflits, les personnages, etc.), existe en soi et peut être analysé en tant que tel, en tant que système de pensée, comme une manière de s'approprier le monde, ou comme une activité immémoriale de l'âme humaine. Il coupe à travers différents systèmes sémiotiques et peuvent s'incarner indifféremment dans chacun d'eux (ou plutôt: autrement, mais sans renoncer à son caractère technique particulière, qui n'est rien d'autre que l'art de conte)... Naturellement, chaque espèce narrative propose au public un autre modèle déclaratif de la narration et est incliné à ses compétences particulières (Groensteen 2007 : 11).

Les différents éléments comme la planche, la bande, la case, les onomatopées, les bulles et les récitatifs composent les bandes dessinées et tous les éléments aident l'auteur à raconter une histoire. Par exemple, si sur la page, il y a plus des cases petites consécutives l'impression de rapidité est plus forte.

L'image de la bande dessinée consiste en l'utilisation d'icônes différentes. Une icône est :

Dans la classification de Peirce : type de signe qui opère par similitude de fait entre deux éléments ; p. ex. : le dessin représentant une maison et la maison représentée (Media 1971). L'onomatopée est une icône (Pt ROB.). À l'icône s'opposent l'indice (sans rapport de ressemblance, mais avec un rapport de contiguïté) et le symbole (où le rapport est purement conventionnel) (Ling.1972). (*icône*, CNRTL)

L'auteur attend du lecteur qu'il soit capable de comprendre les images, pour leur donner du sens à l'aide des mots écrits, mais il y a encore nombreuses possibilités d'interpréter ces images. Une image qui est créée par l'auteur peut provoquer une réaction dans un lecteur ou la visionneuse. « L'idée selon laquelle une image peut susciter une réaction émotionnelle ou sensuelle dans la visionneuse est indispensable à l'art de la bande dessinée » (McCloud 1993 : 121). Nous définissons la bande dessinée comme un art graphique, mais pouvons-nous elle retenir les caractéristiques du roman ? Le mot « Roman » est défini dans Le Trésor de la Langue Française Informatisé :

Œuvre littéraire en prose d'une certaine longueur, mêlant le réel et l'imaginaire, et qui, dans sa forme la plus traditionnelle, cherche à susciter l'intérêt, le plaisir du lecteur en racontant le destin d'un héros principal, une intrigue entre plusieurs personnages, présentés dans leur psychologie, leurs passions, leurs aventures, leur milieu social, sur un arrière-fond moral, métaphysique; genre littéraire regroupant toutes les variétés de ces œuvres, particulièrement florissant au XIX<sup>e</sup>s. (Roman, CNRT)

La bande dessinée n'a pas la forme traditionnelle du roman, mais elle suscite l'intérêt, elle donne du plaisir du lecteur en racontant le destin d'un héros



principal, une intrigue entre plusieurs personnages, présentés dans leur psychologie, leurs passions, leurs aventures, leur milieu social, sur un arrière-fond moral, métaphysique.

D'analyser un roman nous pouvons voir comment le lecteur comprend le roman. Nous avons le lecteur du roman et le roman du lecteur deux états de comprendre et décrire le roman, en ce cas-là le roman graphique.

Le lecteur du roman, c'est le lecteur imaginé, construit par le roman : c'est la figure que l'auteur avait en tête lorsqu'il a élaboré son récit. L'identifier, c'est mettre au jour les stratégies, tant locales que globales, ourdies par le texte à l'intention de ses destinataires. (Jouve 2001 : 104)

Le lecteur du roman est construit par le roman ou l'auteur de roman. L'auteur donne dans le texte ou dans les images les traits importants de comprendre ce qu'il a écrit. Il influence le lecteur, mais d'autre côté le lecteur et sa connaissance aident de créer le roman du lecteur :

Ce sont les travaux d'Umberto Eco qui ont permis de faire le lien entre l'approche poéticienne et les théories de la lecture. En cherchant à comprendre comment les structures du récit influent sur la réception, Eco a proposé un modèle permettant d'analyser la lecture tout en restant dans le système du texte. L'acte de lecture se présente comme une performance que le lecteur réalise grâce à une compétence. (Jouve 2001 : 112)

Après Jouve, l'auteur du roman forme le narrataire. Il attend que le narrataire comprenne ce qu'il a écrit (il attend que le narrataire a une mémoire à toute épreuve, connaissance de la grammaire du récit, capacité à dégager présupposés et conséquences). (Jouve 2001 : 104) Le narrateur décrit le narrataire dans son texte. Par exemple, quand le narrateur décrit une situation dans le point de vue de l'enfant le lecteur déduit le texte comme l'enfant. Dans le même temps les expériences et l'érudition jouent un rôle quand nous parlons comment le lecteur comprend le roman. Quand nous parlons de la littérature, les deux positions du lecteur et roman sont très importantes.

## 1.2 L'animation

La définition de l'animation est : « Procédé qui permet de donner l'impression du mouvement à des dessins ou à des poupées grâce à la photographie image par image, de gestes, d'attitudes ou de situations successives. » (BAILLY-ROCHE 1967). Les dessins animés ne sont (...) qu'un mode d'un genre beaucoup plus étendu, qu'on pourrait appeler l'animation *artificielle* et qui vise soit à reproduire des mouvements réels difficilement saisissables, soit à réaliser des mouvements fictifs ou schématiques. PAWLOWSKI, *La réalisation de films scientif. en dessins animés*, 1<sup>er</sup> nov. 1929 (GIRAUD 1956) » (*Animation*, CNRTL).

Nous avons compris que l'animation est la technique de la photographie, dessins successifs ou les positions des marionnettes ou des modèles créent une illusion de mouvement lorsque le film présente comme une séquence. Comme une séquence ? N'avons-nous pas parlé de cela avant ? Oui, la bande dessinée est aussi une séquence d'images. Scot McCloud dans le livre *Understanding Comics* a écrit que :

Je pense que la différence fondamentale est que l'animation est séquentielle dans le temps mais pas dans l'espace juxtaposé comme les bandes dessinées sont. Chaque trame successive d'un film est projetée sur exactement le même espace - l'écran - alors que chaque image de la bande dessinée doit occuper un espace différent. L'espace fait pour les comics quelle heure pour le film ! Cependant, vous pourriez dire qu'avant qu'il ne soit projeté, le film est juste une bande dessinée très lente (McCloud 1993 : 7-8).

Dans l'animation, chaque image diffère légèrement de celle qui la précède, ce qui donne l'illusion du mouvement lorsque les cadres projettent en succession rapide à 24 images par seconde.

Le premier cinéma d'animation fut composé de *frame-by-frame*, des images dessinées à la main. Lorsqu'il combina avec le mouvement, l'art statique bidimensionnel de l'illustrateur est venue vivante et créa des images

cinématographiques pures et imaginatives - animaux et autres objets inanimés peuvent devenir méchants ou les héros maléfiques. (AMC filmcite, *Animated films*)

Comme la bande dessinée, l'animation est un genre narratif. Une histoire parlée, écrite ou dessinée d'événements liés. Mais, il y a une grande différence entre la bande dessinée et l'animation. La bande dessinée laisse imaginer des « trous » entre les images, le lecteur a la possibilité d'imaginer les situations, mais dans le film ou l'animation il n'y a pas les trous.

...Comics est un genre fondé sur la réticence. Non seulement les images silencieuses et immobiles n'ont pas le pouvoir illusionniste de l'image filmique, mais leurs connexions, loin de produire une continuité qui imite la réalité, offrent le lecteur une histoire qui est pleine de trous, qui apparaissent comme des lacunes dans le sens. Si cette double réticence se souvient d'une « reconstruction de la part du spectateur « l'histoire » pour être reconstruit » n'est pas moins mise en les images, poussées par le jeu complexe de la séquentialité. (Groensteen 2007 : 15)

Un certain nombre d'amateurs de bande dessinée ont dit des choses très similaires. Ainsi Pierre Fresnault-Deruelle :

La fascination que la bande dessinée peut effectuer sur le lecteur dépende, entre autres éléments, sur cette capacité de nous faire imaginer tout autre que ce qui est réellement montré à nous: il y a un bruissement des sans-voix signes (tout comme il est un essaimage de l'immobile) derrière ces cadres docilement alignés. (Groensteen 2007 : 16)

Ou après Federico Fellini :

Comics, plus que le film, bénéficie de la collaboration des lecteurs : l'un dit eux une histoire qu'ils racontent à eux-mêmes, avec leur rythme et d'imagination particulier, dans le déplacement avant et en arrière. (Groensteen 2007 : 16)

### 1.3 L'adaptation

Dans ce mémoire, nous analysons les bandes dessinées d'Hergé et le film d'animation réalisé par Steven Spielberg. *The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn* ou en français *Les Aventures de Tintin: Le secret de La Licorne* est un film d'aventure réalisé par Steven Spielberg et produit par Peter Jackson. Le scénario s'inspire de trois albums de bandes dessinées d'Hergé : *Le Crabe aux pinces d'or*, *Le Secret de la Licorne* et *Le Trésor de Rackham le Rouge*.

D'après le Dictionnaire Larousse définition du verbe *adapter* est : « Transposer une œuvre pour qu'elle convienne à un autre public, à une autre technique : *Adapter un roman au cinéma* » (*Adapter*, LaRousse). Le trésor informatisé de la langue française nous donne cette définition du verbe « adapter » est : « Transposer une œuvre ou une technique d'un genre ou d'un type d'expression dans un autre en vue d'une destination nouvelle ». (*Adapter*, ATILF) Le verbe « adapter » est aussi défini du point de vue de cinéma : Les unes après les autres, toutes les œuvres qui connurent de grands succès au théâtre ont été adaptées à la scène cinématographique. *Le Cinéma*, 16 août 1912(Giraud 1956). » (*Adapter*, ATILF) Et après le point de vue de la littérature : « Transpos. d'une œuvre, d'une techn. d'expr. dans une autre ». (*Adapter*, ATILF) Le nom *adaptation* est défini comme suit : Modifications imposées par la transposition d'une œuvre d'un domaine ou d'un genre dans un autre ou action de s'adapter ou d'adapter; résultat de cette action. (*Adapter*, ATILF)

Un grand nombre des films sont des adaptations de romans ou de nouvelles, mais cela signifie-t-il que la version adaptée perdra sa valeur ? Par exemple, nous ne pouvons pas copier le roman quand nous faisons un film. Nous devons donner un sens aux mots, nous avons une image entre notre œil quand nous lisons le roman, mais dans l'adaptation de ce livre nous voyons une image du personnage

qui a adapté ce livre. Est-ce que nous perdons notre imagination quand nous voyons les adaptations ?

#### **1.4 Développement social, affectif et mental d'enfants à l'âge de 6-12**

*The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn* ou en français *Les Aventures de Tintin: Le secret de La Licorne* par Steven Spielberg. C'est un film l'animation, d'action et d'aventure. *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* est une animation 3D pour toute la famille, mais il est conseillé que les enfants de moins que 6 ans ne le voient pas seuls. Tintin est un journaliste très jeune, mais il travaille, il habite seul, il se bat contre les criminels, les pirates, il résout les différents mystères, c'est le sujet idéal pour les garçons de l'âge de 6 à 12 ans.

Quand les enfants ont 6 ans, ils entrent « le milieu de l'enfance » et ils sont là jusqu'à ce qu'ils atteignent l'adolescence.

« Entre les âges de 6 et 12 ans, le monde de l'enfant se développe vers l'extérieur de la famille que les relations sont formées avec des amis, les enseignants, les entraîneurs, les soignants et les autres » (DeBord 1996 :1).

Les âges de 6 et 12 sont très importants pour le développement de l'enfant, leurs expériences se multiplient, et plusieurs éléments peuvent modifier leur l'action et influencer la manière dont ils apprennent à vivre. Mais encore, nous ne pas oublions que les enfants se développent à des taux différents. Certains enfants semblent très matures, mais d'autres semblent très jeunes. Entre les âges de 6 et 12, les enfants reçoivent beaucoup de nouvelles informations, mais « enfants luttent continuellement à comprendre de nouvelles informations qui sont difficiles à comprendre » (DeBord 1996 : 1).

Pour comprendre comment le média (le cinéma, le TV, L'internet) influencent les enfants entre les âges de 6 et 12, nous pouvons revoir les aspects du développement de « intermédiaire de l'enfance »

Voici les signes du développement social, affectif et mental (après Karen DeBord 1996 : 2-3) :

- Il y a des signes d'indépendance croissante, normalement ils testent leur connaissance croissante avec l'impertinence et de la rébellion.
- Les craintes communes comprennent l'inconnu, l'échec, la mort, la famille, les problèmes et du rejet.
- Les enfants commencent à comprendre le point de vue des autres
- Les enfants se définissent en termes de leur aspect, les possessions, et les activités.
- Les enfants sont complexés et se sentent si tout le monde remarque même de petites différences (nouvelle coupe de cheveux, pilosité faciale, un câlin en public d'un parent).
- Entre les âges de 6-8, les enfants peuvent encore avoir peur des monstres et le noir.
- Il est important de gagner, diriger, d'être le premier et d'être valorisés.
- Les enfants commencent de penser à leur attitude et face les conséquences de leur actions.
- Ils commencent beaucoup les nouveaux projets mais ils ne finissent pas tous les projets.

Les médias ont un impact énorme sur les valeurs, les croyances et les comportements de nos enfants. Ce comment des médias effectuent les enfants reposer sur quelques caractéristiques, nous voyons ceux dans la citation prochaine.

Les effets du contenu des médias sur les enfants sont modérés par (a) les caractéristiques de la présentation, y compris la forme et le contenu, (b) les caractéristiques de l'enfant et la façon dont ils interagissent avec les caractéristiques de la présentation, et (c) les caractéristiques de la physique et contexte humain dans lequel ils sont exposés aux médias. Les présentations qui n'attirent pas le niveau minimum d'attention auront peu d'influence. (Huesmann, Laramie 2006 : 306)

Par exemple, les éléments qui déclenchent l'attention des enfants sont : l'action, les effets spéciaux et discours compréhensible. Mais l'attention est faible quand il n'y a pas de mouvement, contact visuel avec les téléspectateurs, la voix d'homme, et quand il y a long plan fixe. Il est notable que les présentations qui n'attirent pas le niveau minimum d'attention auront peu d'influence. « Les enfants sont plus susceptibles d'imiter les comportements qui sont récompensés que ceux qui ne sont pas » (Huesmann, Laramie 2006 : 307). C'est une des raisons pourquoi les enfants sont plus facilement influencés par le média. « Le comportement et les croyances des personnages avec qui l'enfant s'identifie ont plus d'effet que les comportements et les croyances des autres personnages » (Huesmann, Laramie 2006 : 307). Par exemple, un enfant qui est intéressé par les mystères, les pirates et peut-être les chiens sera plus influencé par Tintin que l'enfant qui l'aime les poupées.

Il est dit que les médias ont des influences sur agressivité, comportement antisocial et l'image corporelle. En général, les expériences ont démontré que l'exposition des jeunes intermédiaires de l'enfance à un comportement violent sur le cinéma et la télévision augmente la probabilité qu'ils vont se comporter agressivement immédiatement après » (Huesmann, Laramie 2006 : 307). « Aux États-Unis, il a été calculé que lorsque les enfants atteignent l'âge de 18 ans, ils ont vu 16 000 meurtres simulés et 200 000 actes de violence à la télévision seule. (Paediatrics & Child Health Division of The Royal Australasian College of Physicians 2004 : 6)

16 000 meurtres représentent un grand nombre, et les études montrent que les enfants qui ont vu le plus de violences sur la télévision au « milieu de l'enfance, » deviennent des jeunes adultes plus agressifs.

Par exemple, les enfants de sexe masculin qui étaient dans le quartile supérieur sur la violence à l'affichage dans la moyenne enfance étaient plus susceptibles d'avoir été reconnu coupable d'un crime, d'avoir «poussé, empoigné ou bousculé leur conjoint» dans la dernière année, et d'avoir « bousculé une personne » lorsqu'il est faite en colère dans la dernière année, comparativement à tous les autres hommes dans l'étude. Chez les femmes, les téléspectateurs haut-violences étaient plus susceptibles d'avoir «jeté quelque chose à leur conjoint» dans la dernière année, d'avoir « coups de poing, battus, ou étouffé » un autre adulte lorsqu'il est en colère dans la dernière année et de faire rapport commettre un crime de l'année écoulée. (Huesmann, Laramie 2006 : 309)

Les enfants étudient de comprendre le monde autour d'eux et au « milieu de l'enfance » ils commencent de s'identifier ; aussi, le « milieu de l'enfance » est la période où les enfants étudient rôle du dynamisme des sexes. Les enfants dans cette étape connaissent des stéréotypes communs des sexes.

La télévision dépeint souvent les rôles de genre assez rigides et traditionnels: les hommes sont des dirigeants et le travail dans les professions à prédominance masculine, les femmes sont fidèles, nourricières, souvent employées dans les positions de soutien ou ne travaillent pas à l'extérieur de la maison. (Huesmann, Laramie 2006 : 315)



## **2. L'analyse comparative de la bande dessinée et l'animation et leur perception par les enfants**

Le scénario de *The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn* ou en français *Les Aventures de Tintin: Le secret de La Licorne* s'inspire de trois albums de bandes dessinées d'Hergé : *Le Crabe aux pinces d'or*, *Le Secret de la Licorne* et *Le Trésor de Rackham le Rouge*. Il a été difficile de trouver les scènes analyser parce que les trois bandes dessinées sont mélangées dans l'animation et le sujet de l'animation n'est pas dans la même l'ordre chronologique que les bandes dessinées. Par exemple le quatrième fragment de la bande dessinée que nous analysons est à la page 26 dans le album de *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, mais dans le film, il est à peu près à la fin du film. Ci-dessous se trouve la description de chaque épisode du film et chaque case ou la bande de la bande dessinée. Pour une meilleure compréhension, les numéros de case sont marqués. Commencer à compter à partir de la première case de la page.

*Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, *Le Tresor de Rakham le Rouge* et *Le Crabe aux pinces d'or*, les bandes dessinées d'Hergé et *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, l'animation en 3D réalisé par Steven Spielberg, toutes deux appartiennent au genre narratif, elles nous racontent une histoire. Elles ont les intrigues, les diégèses, les situations, les thèmes, les conflits dramatiques, le personnage, mais ils racontent leurs histoires différemment. Par exemple, dans l'animation, chaque image diffère légèrement de celle qui la précède, ce qui donne l'illusion du mouvement lorsque les cadres projetèrent en succession rapide à 24 images par seconde.

## 2.1 L'analyse comparative de la bande dessinée et l'animation

*Les aventures de Tintin : Le Crabe aux pinces d'or*, à la page 23, case neuf nous voyons Tintin qui a nagé à côté de l'avion, et demande que les pilotes lèvent les mains. Les pilotes se lèvent sur le ponton de l'hydravion. Les pilotes portent des chapeaux des pilotes et les lunettes. Un de deux pilotes porte un pantalon brun et le blouson brun, l'autre pilote porte un pantalon vert et blouson bleu. Dans l'animation, Tintin nage à côté de l'avion et demande que les pilotes lèvent les mains en l'air. Les pilotes se couvent et lèvent les mains en l'air. Les pilotes portent en chapeaux des pilotes et les lunettes. Un de deux pilotes porte les pantalons marron et le blouson vert, d'autre pilote porte les pantalons noirs et blouson bleu. Dans l'animation, nous voyons comment Tintin remonte à la surface, comment il s'empare le ponton. Les deux extraits des aventures de Tintin portent la même histoire, mais entre les deux, il y a une grande différence. L'extrait d'animation dur de 48 : 41 à 48 : 48 et il consiste de 168 images mais la même scène dans la bande dessinée est décrite avec deux images. L'histoire qui est racontée par la bande dessinée est peut-être plein de trous. Quand on lit un album de la bande dessinée, il se projette dans un monde qui est dépeint comme cohérent et il est la continuité attribuée au monde fictif qui me permet de remplir facilement dans les lacunes de la narration. Un certain nombre d'amateurs de bande dessinée ont dit des choses très similaires. Ainsi Pierre Fresnault-Deruelle :

La fascination que la bande dessinée peut effectuer sur le lecteur dépende, entre autres éléments, sur cette capacité de nous faire imaginer tout autre que ce qui est réellement montré à nous : il y a un bruissement des sans-voix signes (tout comme il est un essaimage de l'immobile) derrière ces cadres docilement alignés. (Groensteen 2007 : 16)

Ou après Federico Fellini :

Comics, plus que le film, bénéficie de la collaboration des lecteurs : l'un dit eux une histoire qu'ils racontent à eux-mêmes, avec leur rythme et d'imagination particulier, dans le déplacement avant et en arrière. (Groensteen 2007 : 16)

Les trous entre les cases dans les vignettes ont nécessaire pour le lecteur de comprendre la situation et imaginer ce qui passe entre les deux images. Dans l'animation il n'y a pas « les trous », nous pouvons voir les scènes qui sont un peu plus calmes et ils donnent à nous plus de temps de se concentrer et réfléchir à ce que nous voir. Le mouvement dans l'histoire de la bandé dessinée est également se représenter avec longueur ou l'exiguïté des cases. Les deux, les trous entre les cases et longueur des cases, nous donnons une perception du mouvement. Par exemple, dans l'extrait dont nous avons parlé avant l'histoire est décrit avec deux images. Dans la première l'image (Case neuf) où Tintin a nagé à côté de l'avion, et demande que les pilotes lèvent les mains, le case est plus longue que la case précédente et la case suivante. La case longue nous aidons à voir l'image plus longtemps et nous aidons à comprendre le sens du temps. La case précédent est plus courte que le précédent et la situation représente dans l'image est très mouvant et court. Dans le trou entre les deux images nous pouvons imaginer comment Tintin monte sur le flotteur de l'hydravion, comment Milou nage près d'hydravion et la façon dont les pilotes changent la place où ils lèvent et la situation où les pilotes lèvent les mains.

D'autre exemple est *Les aventures de Tintin : Le Tresor de Rackham le Rouge*, page 60 dans la bande dessinée et la scène 1 : 32 : 13 – 1 : 33 : 12 dans le film *Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*. (Case un) Nous nous apercevons de l'escalier en colimaçon, les murs de la pierre et Tintin et Haddock qui descendent les escaliers. Milou jette un coup d'œil dans l'escalier, nous voyons seulement la tête de Milou. Le capitaine et Tintin ont quelques marches de monter. (Case deux) Tintin, Haddock et Milou entre le couloir où est le trésor. Il y a le trou dans le mur de briques. Le capitaine est étonné. Nous avons deux cases – ils descendent les escaliers et après nous voyons qu'ils sont entré dans le couloir du trou entre le mur, mais dans le film, ils entrent quelques pas dans l'escalier et ont obtenu à la cave. Le capitaine Haddock est confus et il marche nerveusement dans la salle de la cave. Il n'est pas content et demande où est la vraie cave, mais il est dit qu'il n'y ait pas d'autre cave. En attendant, Milou a disparu et Tintin appelle Milou et Tintin, capitaine Haddock et majordome écoutent un gémissement. Tintin et le capitaine mettent le meuble et trouve un

trou dans le mur des briques. Milou est à l'autre côté du mur et le capitaine était vrai, la cave où ils ont, il n'était pas la vraie cave. Ils écrasent le mur de briques et trouvent le trésor.

Dans la bande-dessinée, la case un est très petite. Nous voyons un moment où Tintin, capitaine et Milou descendent les escaliers. Nous ne voyons pas le moment où ils trouvent le trou dans le mur, nous ne voyons pas comment Tintin et Milou sont entrés le corridor dans la case deux. L'auteur de la bande-dessinée permet le lecteur d'imaginer comment Tintin, capitaine et Milou montent quelques marches et de quelle manière ils trouvent le trou dans le mur des briques. Nous ne voyons pas leurs premières émotions quand ils trouvent le trou. Dans l'animation nous voyons longtemps comment ils cherchent le cave ou corridor où est le trésor et la scène où ils sortent la cave est court. Dans la bande-dessinée, le moment où ils descendirent l'escalier n'est pas si important que le moment où Tintin, Milou et capitaine entrent le couloir dans la cave, mais dans l'animation nous voyons une histoire longue avant le moment où Tintin, Capitaine entrent la cave. Notre attention n'est pas dans les mêmes endroits. La même image de l'escalier est dans la bande-dessinée *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* dans la page 41. Nous aussi pouvons voir la situation où Tintin écrase le mur de briques et trouvent le trésor, mais il n'y a pas le capitaine ou Milou. Spielberg a mélangé les deux bandes-dessinées.

D'autre chose très intéressante est que nous voyons que la bande dessinée et l'animation décrivent la même situation, mais l'animation et la bande-dessinée sont construites différemment et notre attention sont dans les endroits différentes. Par exemple dans le précédent fragment de la bande-dessinée notre attention est sur l'image où ils sortent la cave et trouvent le trésor, mais dans l'animation notre attention est sur préquelle du moment où ils trouvent le trésor

Nous pouvons voir d'autre exemple où l'animation et la bande-dessinée sont différentes, mais la solution finale sont similaire. Dans l'animation *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, dans la scène, qui commence à 11: 44 et se

termine à 17: 37, au début nous pouvons voir le portail. C'est la nuit, les hiboux hululent. Tintin et Milou s'approchent du portail, Tintin tient la lampe de poche. Milou s'enfuit et Tintin essaie d'ouvrir le portail, mais il est fermé avec la chaîne en métal. Tintin essaie d'ouvrir les portes de la barrière et nous pouvons voir le Milou à l'intérieur du portail. Tintin lui demanda comment il fait ça. Et Milou court pour lui montrer le trou dans le mur. Tintin ente dans le jardin. Il y a un grand manoir, Tintin se dirige vers la maison et le vent vole les feuilles. Le corbeau croasse. Milou renifle à l'écart. La même situation est dans la bande-dessinée *Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, à la page 7. (Case cinq) Tintin trouve la carte de visite d'Ivan Ivanovitch Sakharine. Ivan Inavanovitch Sakharine est un collectionneur qui l'habite dans 21, Rue de l'Eucalyptus. (Case six) Milou et Tintin courent dans la rue et ils trouvent la rue de l'Eucalyptus. (Case sept) Quand ils trouvent la rue de l'Eucalyptus Milou dit : « J'ai l'impression que nous sommes, une fois de plus, embarqués dans une drôle d'histoire... » (Case huit) Ils sont entre la porte de la maison numéro 21 et sonnent à la porte. (Case neuf) Tintin attend avec impatience derrière de la porte. C'est une maison plus simple avec les murs roses et la porte en bois. C'est un épisode qui illustre très bien les différences du film et de la bande dessinée. Dans la bande dessinée il n'y a pas l'aventure dans cet épisode, il n'est pas aussi intense que le film, mais ce qui change l'intensité de la bande dessinée est notre imagination. Par exemple dans la bande-dessinée plus ou moins tous les trois cases après la case où Tintin a trouvé la carte de visite d'Ivan Ivanovitch Sakharine sont d'importance égale. Toutes les situations sont vites et nous ne devons pas imaginer beaucoup entre les cases. Tous est plus claire. Mais, dans l'animation, Spielberg a changé la situation. Tintin et Milou ne sont pas entre la porte de la maison avec les murs roses. Dans l'animation, c'est la nuit, les hiboux hululent et Tintin et Milou s'approchent du portail. Spielberg a utilisé les bandes-dessinées très créatif pour cette scène. Le château, et le mur des briques sont dans la bande-dessinée *Les Aventures de Tintin : Le Tresor de Rakham le Rouge* à la page 59, le trou dans le mur des briques sont dans *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* à la page 24, les chiens qui chasse Tintin sont dans *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* à la page 50 etc. Il y a plusieurs des exemples parce que cette scène d'animation est très forcément changée. Les changements sont seulement une mission - de faire l'animation plus

intéressante pour les spectateurs.

Dans le film, nous voyons comment l'auteur de ce film imagine « les trous » entre les vignettes. Quand nous voyons le film, nous n'avons pas beaucoup de possibilités d'utiliser notre imagination. Nous déjà voyons une interprétation de la bande dessinée. Par exemple *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* de Spielberg est l'interprétation de Spielberg et son équipe. Ils interprètent trois bandes-dessinées d'Hergé. Quand nous voyons les adaptations, il y a toujours un problème ; nous voyons déjà une interprétation. Nous voyons comment Spielberg et son équipe comprendre Hergé. Et cela pourrait nous prendre au le grand problème des adaptations ; l'auteur d'adaptation ne peut pas comprendre les icônes donnée par l'auteur d'œuvre original ; il peut perdre des parties d'importantes donnée par l'auteur.

L'image de la bande dessinée consiste en des icônes différentes. L'auteur attend que nous soyons capables de comprendre les images, pour leur donner du sens à l'aide des mots écrits, mais il y a encore nombreuses possibilités d'interpréter ces images. Cependant, notre expériences de la vie, l'éducation, l'érudition et contexte culturelle changent comment nous comprendre ce qui l'auteur veut nous dire. Par exemple, dans la bande-dessinée *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* à la page 26, nous pouvons voir comment le capitaine Hadoque s'enfuit du navire, il tient la corde qui relie le navire avec un bateau (case un). Sur la deuxième case, Hadoque descend en rappel au bateau. Dans le navire les marins boivent du vin. Un des marins voit un canot mais, d'autre dit qu'il raconte des bêtises (case trois). Hadoque rame loin du navire. Nous pouvons voir une lune (case quatre). Quand il était dans la distance de sécurité, il regarde comment le navire explose (case six). Mais dans l'animation nous voyons le Capitaine qui saute du bateau et il est tombé dans la mer. Le navire des pirates explose. Dans le même temps quand nous voyons comment le navire explose nous voyons aussi la mer et comment le capitaine remonte à la surface et respire. Dès le navire bat le mât dans le feu et tombe à l'eau si le capitaine doit encore plonger. Le capitaine nage du mât et tient à ce. Le capitaine des pirates jette un sort au capitaine Hadoque quand le navire coule. Il y a une explosion dans le navire et beaucoup

de pièces de monnaie tombent dans la mer (*Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* 1 : 07 : 32 – 1 : 08 : 19). Une grande différence entre la bande-dessinée et l'animation est que dans la bande-dessinée nous voyons comment les marins boire du vin. Mais il est compréhensible pourquoi dans l'animation il n'y a pas la scène où les marins boient. Il est le contexte culturel qui change l'animation.

« L'idée selon laquelle une image peut susciter une réaction émotionnelle ou sensuelle dans la visionneuse est indispensable à l'art de la bande dessinée » (McCloud 1993 : 121). Par exemple la vignette à la page 3, (Case cinq) Tintin se promène dans le marché et il voit le navire dans la terre, sur la couverture. Le navire est avant le miroir et les peintures. Nous pouvons imaginer que Tintin trouve le navire et voit le miroir et imagine les aventures sur le navire, mais dans la case six Tintin s'accroupit avant la couverture, Milou se tient à côté de lui. Tintin voit le navire et pense qu'il doit l'acheter et l'offrir au capitaine Haddock. Toutefois, sur l'animation, nous voyons Tintin qui se voit dans le miroir, fixe ses cheveux et après voit le reflet du navire.

Pendant l'utilisation des bandes dessinées pour créer un film d'animation, Spielberg a utilisé les bandes dessinées plus précises. Il a mélangé trois bandes dessinées et dans quelques parts il changea l'ordre des événements, mais il n'ajoute rien. Il toujours utilise différentes parties des bandes-dessinées. Il change l'ordre des vignettes et mélange les cases de faire l'animation plus intéressante et mouvante. Les changements qu'il fait sont de créer un film moderne et populaire. Une bande-dessinée est trop courte pour faire un film d'action. Mais, quand nous voyons l'animation il est clair que la base de l'animation est la bande-dessinée d'Hergé *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*.

Les deux, les bandes dessinées et l'animation, ont une propriété étonnante d'être intéressante pour les enfants et les adultes. Le lecteur ou le spectateur donnent le sens des images et situations. Leur expérience de la vie, l'éducation, l'érudition et

contexte culturelle donnent la possibilité de comprendre les images et donnent les le sens.

## **2.2 Le perception de la bande-dessinée et l'animation par les enfants**

La bande-dessinée et l'animation n'ont pas seulement créé pour les enfants, ils sont les ouvrages qui ont plusieurs niveaux. Ils sont intéressants pour les deux : les adultes et les enfants.

*Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* est une animation 3D pour toute la famille, mais il est avisé que les enfants de moins que 6 ans ne le voient pas seul. Tintin est un jeune journaliste. Il travaille, il habite seul. Il se bat contre les criminels, les pirates et il résout les différents mystères. L'animation *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* a le sujet parfait pour les enfants, qui sont âgés de 6 à 12 ans. La tranche d'âge nommée avant, est très importante pour le développement de l'enfant. Quand les enfants ont 6 ans, ils entrent « le milieu de l'enfance ».

Entre les âges de 6 et 12 ans, le monde de l'enfant se développe vers l'extérieur de la famille que les relations sont formées avec des amis, les enseignants, les entraîneurs, les soignants et les autres. (DeBord 1996 :1)

Leurs expériences se multiplient, et plusieurs éléments peuvent modifier leur l'action et influencer la manière dont ils apprennent à vivre. Mais encore, nous ne pas oublions que les enfants se développent à des taux différents. Certains enfants semblent très matures, mais d'autres semblent très jeunes. Entre les âges de 6 et 12, les enfants reçoivent beaucoup de nouvelles informations, mais « enfants luttent continuellement à comprendre de nouvelles informations qui sont difficiles à comprendre » (DeBord 1996 : 1). Les parents ont une tâche importante d'expliquer aux enfants entre les 6-12 ans les nouvelles informations, les bons et les mauvaises et les manières.



Pour pénétrer comment les enfants comprennent la bande-dessinée ou l'animation, nous devons voir leur développement entre 6-12 ans. Par exemple, Karen DeBord a écrit qu'il y a des signes d'indépendance croissante, normalement, ils testent leur connaissance croissante avec l'impertinence et de la rébellion. (DeBord 1996 : 2-3) Dans la bande-dessinée, Hergé a créé un héros jeune et indépendant. Les enfants entre les âges 6-12 voient Tintin en eux-mêmes et il est une raison parce que l'animation ou la bande dessinée peuvent influencer les enfants.

Le comportement et les croyances des personnages avec qui l'enfant s'identifie ont plus d'effet que les comportements et les croyances des autres personnages. (Huesmann, Laramie 2006 : 307)

Par exemple, les aventures de Tintin sont plus captivantes pour les enfants qui aiment les aventures. Un exemple très bien est la scène dans l'animation où Tintin cherche la maquette de bateau qui a été volé (*Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* 11:44-17:37). L'action se passe dans la nuit, les oiseaux de nuit hululent et Tintin et Milou essayent d'entrer le portail du grand château. Cette scène crée sous nos yeux une image un peu effrayant et passionnant. Elle est intéressante parce que les enfants qui voient cette animation ont un peu peur, mais ils aiment les choses qui les rendent peur. Après Karen DeBord, les enfants ont les craintes communes comprennent l'inconnu, l'échec, la mort, la famille, les problèmes et du rejet. Ils peuvent encore effrayer les monstres et le noir. (DeBord 1996 : 2-3)

Nous voyons que les situations effrayantes peuvent attirer l'intérêt des enfants et les personnages avec qui l'enfant s'identifie ont plus d'effet que les comportements et les croyances des autres personnages. Les médias, y compris le cinéma et l'animation influencent aussi les enfants.

Il est dit que les médias ont des influences sur l'agressivité, comportement antisocial et l'image corporelle. En général, les expériences ont démontré que l'exposition des jeunes intermédiaires de l'enfance à un comportement violent sur le cinéma et la télévision augmente la probabilité qu'ils vont se comporter agressivement immédiatement après. (Huesmann, Laramie 2006 : 307)

Pour montrer comment les médias peuvent influencer les enfants, nous avons la possibilité de lire dans la citation prochaine.

Aux États-Unis, il a été calculé que le temps que les enfants atteignent l'âge de 18 ans, ils ont vu 16 000 meurtres simulés et 200 000 actes de violence à la télévision seule. (Paediatrics & Child Health Division of The Royal Australasian College of Physicians 2004 : 6)

Cependant, pour revenir à notre sujet, nous examinons un exemple dans *Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* 1: 07: 32-1: 08: 19. Le capitaine saute du bateau et il est tombé dans la mer. Le navire des pirates explose. Dans le même temps quand nous voyons comment le navire explose nous voyons aussi la mer et comment le capitaine remonte à la surface et respire. Dès le navire bat le mât dans le feu et tombe à l'eau si le capitaine doit encore plonger. Le capitaine nage du mât et tient à ce. Le capitaine des pirates jette un sort au capitaine Haddock quand le navire coule. C'est la scène violente où nous pouvons voir comment le capitaine des pirates s'enfonce dans la mer sur le navire en feu. Une des scènes violentes est la scène où les ennemis dans l'hydravion attaquent le Tintin et Haddock qui étaient les péris en mer.

Par ailleurs, les situations violentes et dramatiques décrivent très bien comment les différents éléments (la planche, la bande, la case, les onomatopées, les bulles) composent les bandes dessinées et tous les éléments aident l'auteur de raconter une histoire. Par exemple, si sur la page, il y a plus de panneaux, l'impression de rapidité est plus forte. Dans la grande case, nous avons l'image comment Tintin fait à feu à l'avion. Nous voyons Tintin, Milou et Haddock qui sont à côté du bateau, les vagues ont les moutons, nous pouvons imaginer le mouvement des vagues. Tintin fait à feu, et nous voyons le feu et fumée, après l'avion Hergé a désigné les lignes qui représentent le mouvement de l'avion. Après la grande case, il y a trois cases petites qui décrivent comment l'avion fait un atterrissage d'urgence.

Les enfants modernes ont l'habitude de regarder les animations de la télévision ou dans le cinéma ils n'ont pas beaucoup de possibilités d'utiliser leur imagination quand ils regardent les animations. Dans les animations, il n'y a pas

« les trous » dans le sujet où les enfants peuvent créer leur histoire. Dans les bande-dessinées, ils sont la possibilité d'entrer dans les aventures et donner leur perspective dans l'histoire. Leur perspective peut changer dans l'âge et leurs expériences. Dans l'animation, nous déjà voyons une interprétation de l'auteur de l'animation et son point de la vue et perspective. Oui, nous pourrions dire que, dans l'animation il y a beaucoup de niveaux dans le sujet et le texte d'animation et tout le monde peut trouver quelque chose pour eux dans l'animation. Indifférent, nous n'avons pas tellement des possibilités d'utiliser notre imagination quand nous voyons une adaptation.

Les médias ont un impact énorme sur les valeurs, les croyances et les actions des enfants modernes. C'est peut-être la raison pourquoi Spielberg ne montre pas les marines qui boivent du vin. En ce moment, l'alcool n'est pas le sujet qui est représenté dans les médias de manière positive. Consommation d'alcool est une mauvaise habitude et nous ne pouvons pas le préconiser.

Concernant l'impact énorme des médias sur les enfants, nous devons encore une fois parler des éléments qui attirent l'attention des enfants.

Les éléments qui déclenchent l'attention des enfants (l'action, les effets spéciaux et discours compréhensible) sont très importants quand nous parlons de la bande dessinée. L'attention des enfants est faible quand il n'y a pas de mouvement, contact visuel avec les spectateurs, la voix d'homme et longue plan fixe. Les effets du contenu des médias sur les enfants d'influence. (Huesmann, Laramie 2006 : 306)

Dans ces vignettes, Tintin est le héros. Il se bat avec l'ennemi, tente d'aider les autres. Au début de la bande dessinée, Hergé nous raconte une histoire où un pickpocket ou un groupe des pickpockets volent les portefeuilles. Quand Tintin trouve la réponse du secret de la Licorne il aussi résoudre le mystère avec les pickpockets. Tintin nous montre la connaissance et les bonnes manières. Il ne voudrait pas du mal et il a aidé quand il était possible pour les enfants à l'âge 6

de 12, il est important de gagner, diriger, d'être le premier et d'être valorisés et Tintin est un bon exemple, en nous montrant la cohérence, de l'intelligence et des compétences de leader. Dans la citation de Huesmann et Laramie nous pouvons voir que les choses qui attirent le niveau minimum d'attention des enfants auront beaucoup d'influence.

Les effets du contenu des médias sur les enfants sont modérés par (a) les caractéristiques de la présentation, y compris la forme et le contenu, (b) les caractéristiques de l'enfant et la façon dont ils interagissent avec les caractéristiques de la présentation, et (c) les caractéristiques de la physique et contexte humain dans lequel ils sont exposés aux médias. Les présentations qui n'attirent pas le niveau minimum d'attention auront peu d'influence. (Huesmann, Laramie 2006 : 306)

Dans le « milieu d'enfance » ils sont conscients de soi et ils se sentent si tout le monde remarque les petites différences et les erreurs. Les enfants étudient de comprendre le monde autour d'eux et ils commencent de s'identifier. Les deux, conscience de soi et la compréhension de monde autour d'eux, jouent un grande rôle dans s'identifiant. Aussi, le « milieu de l'enfance » est la période où les enfants réfléchissent au rôle du dynamisme des sexes. Les enfants dans cette étape connaissent des stéréotypes communs des sexes. Les médias pourraient influencer formidablement les enfants quand ils créent des liens entre les sexes, les rôles des sexes et les stéréotypes.

Télévision dépeint souvent les rôles de genre assez rigides et traditionnels : les hommes sont des dirigeants et le travail dans les professions à prédominance masculine, les femmes sont fidèles, nourricières, souvent employées dans les positions de soutien ou ne travaillent pas à l'extérieur de la maison. (Huesmann, Laramie 2006 : 315)

Parlant du rôle des sexes dans la bande dessinée *Le Secret de Licorne*, nous pouvons trouver seulement quelques femmes. Un des femmes est une domestique. Les bandes dessinées d'Hergé sont plus masculines et picaresques. La même chose nous pouvons dire au sujet de l'animation de Spielberg. Dans les années quand Hergé a écrit la matière de la bande dessinée le dynamisme des

rôles de sexe est différent que dans le monde moderne et Spielberg a adopté les mêmes idées concernant le sujet des sexes. Il ne ajoute pas les situations avec les femmes dans l'animation pour de l'égalité des sexes.

Nous parlons avant que les enfants commencent d'identifier le dynamisme les sexes, mais ils aussi commencer à apprendre sur eux-mêmes. Ils trouvent les choses qui ils aiment, ils pensent plus à leur apparence et ce que les autres pensent d'eux. L'apparence est plus en plus importante et c'est le raison pourquoi nous voyons dans l'animation comment Tintin voit les réflexions dans les miroirs ou dans la mer et contrôle ses cheveux. Dans le film, Tintin est un jeune homme qui s'aime. Dans les bandes-dessinées nous ne voyons pas ce genre du narcissisme. Il est audacieux et confiant.

Dans les comics, aussi bien dans l'animation, Tintin est un jeune homme très actif, il marche et il courts beaucoup. Il, toujours, cherche les aventures. Il est un bon exemple pour les enfants d'aller l'extérieur et chercher les mystères et les aventures. Mais, il y a quelques problèmes avec cet exemple concernant les enfants modernes. La télévision, les jeux de vidéo, les films, jouer grand rôle dans leur santé physique. Ils préfèrent la télévision et technologie à jouer à l'extérieur avec ses amis. Ils ne courent pas et ils s'asseyent tous les jours. Ce mode de vie conduit à des problèmes différents :

L'obésité est aujourd'hui l'un des principaux problèmes de santé publique pour les enfants. Avec l'obésité infantile est le risque d'obésité à vie, avec les risques sanitaires associés (diabète de type 2, maladie cardiaque)... Enfants d'âge préscolaire, en particulier ceux des familles à faible revenu et ceux qui disposent d'une télévision dans leur propre chambre à coucher sont plus susceptibles d'être en surpoids. Les familles qui regardent la télévision pendant les repas ont été démontrées que manger plus de la malbouffe. (Paediatrics & Child Health Division of The Royal Australasian College of Physicians 2004 : 8)

C'est un cercle vicieux - les yeux de vidéo, les films et la télévision sont très intéressants et ils s'asseyent en avant de l'écran pendant les heures, ils ne sont pas physiquement actifs, mais ils sont très influence par les images corporelles sur le média. C'est une chaîne sans fin ; les enfants ne sont actifs, ils s'asseyent tous les jours, mais le média, nous disons que nous devons être en forme et prendre soin de nous-mêmes.

La bande-dessinée et l'animation jouent un grande rôle dans la vie d'enfant. Ils ont la qualité merveilleuse d'attraper l'attention des enfants. Et ils sont très importants dans l'éducation des enfants. L'un et l'autre, l'animation et la bande-dessinée ont symboles très importants de leur temps et le fait qu'ils consistent des images est intéressante. Interprétation des images sont toujours très difficile et il est très intéressant de voir comment nous pouvons les comprendre. C'est la raison parce que les animations ou les bandes-dessinées sont très remarquables pour les jeunes et vieux.

## Conclusion

En conclusion, nous pouvons constater que la bande dessinée et l'animation ont le même rôle se racontent une histoire. Tous les deux se composent des images et le changement des images dans le temps ou dans la taille. Nous constatons que la bande dessinée nous donne plus grande possibilité d'utiliser notre l'imagination. Les trous entre les vignettes et les bandes nous donnent un peu plus des possibilités de créer notre réalité entre les vignettes. Nous avons la possibilité de lire la bande dessinée plus vite que voir l'animation. Dans l'animation, nous avons toujours 24 images par seconde. Et nous ne pouvons pas changer la vitesse des situations dans le film. Dans l'animation il y a plus de mouvement et nous voyons une interprétation de l'auteur de film. Nous voyons une interprétation de la bande dessinée et nous ne devons pas donner la signification des images. Dans le film, nous voyons comment la tête du personnage tourne, ce qu'il pense et faire.

Il est plus facile de voir un film que nous n'utilisons pas notre l'imagination. Nous avons l'habitude d'habité la vie très vite et nous ne prenons pas du temps de s'asseoir, lire et imaginer. Nous voulons voir les films d'action où notre l'attention ne disparaît pas.

Nous comprenons que comme les autres formes du media, l'animation peut être nocive pour les enfants quand ils voient les animations très souvent. Il influence la phycologie des enfants et il est mieux qu'il y ait les parents près des enfants d'expliquer (par exemple – pourquoi il n'est pas bien de boire l'alcool). Mais nous ne pouvons pas dire que l'animation est mal pour les enfants. L'animation ou la bande dessinée peut aider les enfants de trouver les passe-temps, ou il enseigne aux enfants les bonnes manières ou un peu de bravoure. Ils aident les enfants de comprendre le monde et ils ont une partie de l'éducation. Le monde est changé beaucoup après Hergé a publié « *Les aventures de Tintin : Le Secret de la*

*Licorne* ». En ce moment, l'aventure simple n'est pas suffisante d'attirer l'attention des enfants. Ils sont entourés par des lumières clignotantes et d'action. Il est difficile d'asseoir calmement et voir les images où l'auteur nous attendre à penser et à relier les différentes images. Il est plus simple de voir une interprétation.



## **Bibliographie :**

### **Littérature primaire :**

Hergé, *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, Casterman, Bruxelles, 2011, 64

Hergé, *Les Aventures de Tintin : Le Trésor de Rackham le Rouge*, Casterman, Bruxelles, 2011, 64

Hergé, *Les Aventures de Tintin : Le Crabe aux Pinces d'or*, Casterman, Bruxelles, 2011, 61

The adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, S.Spielberg, avec Jamie Bell, Andy Serkis, Daniel Craig, Etats-Unis, 2011, Animation Numérique, 107 min

### **Littérature secondaire :**

Vincent Jouve, *La poétique du roman*, Armand Colin, Paris, 2001, 192 p.

Groensteen, T. 2007. *The System of comics*, Jackson, University of Mississippi, 192 pages

Kunzle, D. 1973. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press, 471 pages

McCloud, S. 1994. *Understanding Comics : The Invisible Art*, New York, Harper Collins Publishers, 224 pages

Rowell Huesmann, L et Laramie D. Taylor. 2006. *Media Effects in Middle*

*Childhood*, L'Etats –Unis, Cambridge University press, « Developmental Contexts in Middle Childhood: Bridges to Adolescence and Adulthood », 278 pages

Sadoul, N. 1975. *Tintin et moi: Entretiens avec Hergé*, Tournai, Casterman, 254 pages

### **L'article :**

Paediatrics & Child Health Division of The Royal Australasian College of Physicians. 2004. *Children and the media: Advocating for the future*, The Royal Australasian College of Physicians, Sydney, 21 pages

### **Le site-web :**

« La bande-dessinée ». In *Grande –encyclopédie Larousse* [En ligne]. <http://www.larousse.fr/archives/grande-encyclopedia/page/1553> (Page consultée le 13 octobre 2011)

Dirks, T. *AMC filmsite*, [En ligne]. <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html> (Page consultée le 30 mars 2013)

« Animation ». In *Le Trésor de la Langue Française informatisé* [En ligne]. <http://www.cnrtl.fr/definition/animation> (Page consultée le 02 avril 2013)

« Icône ». In *Le Trésor de la Langue Française informatisé* [En ligne]. <http://www.cnrtl.fr/definition/ic%C3%B4ne> (Page consultée le 02 avril 2013)

« Roman », In *Le Trésor de la Langue Française informatisé* [En ligne]. <http://www.cnrtl.fr/definition/roman> (Page consultée le 02 avril 2014)

« Comic strip ». In *The free dictionary* [En ligne].  
<http://www.thefreedictionary.com/Comic+strips> (Page consultée le 4 avril 2013)

Scolarama, *L'importance des bandes dessinées dans l'éducation de l'enfant* [En ligne].  
<http://www.scolarama.com/L-importance-des-bandes-dessinees.html> (Page consultée le 8 janvier 2014)

## Résumé

Analyse comparative du film *Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* de Steven Spielberg et de les bandes dessinées *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, *Le trésor de Rakham le Rouge* et *Le Crabe aux Pinces d'or* d'Hergé dans le point de vue des enfants.

Steven Spielbergi filmi „Tintini seiklused: Ükssarve saladus“ ning Hergé koomiksite „Tintini seiklused: Ükssarve saladus,“ „Tintini seiklused: Kuldsõrgadega krabi“ ja „Tintini seiklused: Rakham Punase saladuse“ kõrvutav võrdlus pidades silmas ka lapsi ning nende arengulisi iseärasusi.

Töö eesmärk on kõrvutavalt analüüsida Steven Spielbergi filmi „Tintini seiklused: Ükssarve saladus“ ning Hergé koomikseid: „Tintini seiklused: Ükssarve saladus,“ „Tintini seiklused: Kuldsõrgadega krabi“ ja „Tintini seiklused: Rakham Punase saladus.“ Steven Spielberg kasutas oma animatsiooni luues just neid koomikseid. Eelpool mainitud raamatud on animatsioonis segamini löödud ja „Tintini seiklused: Ükssarve saladus“ on animatsiooni põhjaks. Teistest koomiksiraamatutest on Spielberg võtnud kõige närve kõditavamad kohad ja need põiminud „Ükssarve saladuse“ loosse. Peale seda, kui oleme üle vaadanud erinevused koomiksi ja animatsiooni vahel huvitab mind kui palju võib animatsioon mõjutada 6-12 aastast last. 6-12 aastane laps on n.ö. lapsepõlve keskpaigas ja alles õpib maailma tundma. Teda mõjutab väga tugevalt see, mis tema ümber toimub ning kuidas ta seda mõistab.

Töö on aktuaalne just selletõttu, et 3D animatsiooni ja üldse tehnika areng on olnud väga kiire ja seetõttu on väga huvitav vaadata kuidas see suhtestub koomiksiga, mis on publitseeritud aastal 1943.

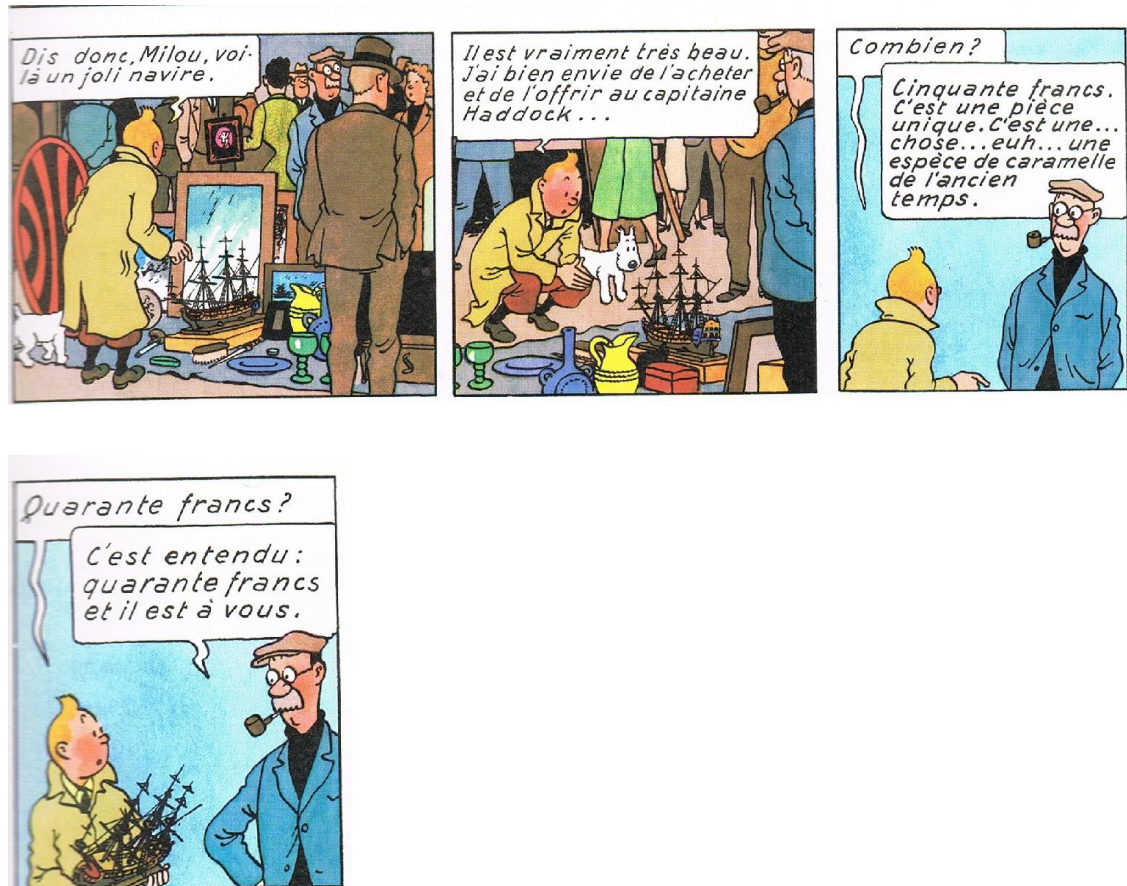
Animatsioonil ja koomiksil on kindlasti üks ühine eesmärk ja see on loo jutustamine. Kuid nende erinevus seisab piltide arvus, mida loo jutustamiseks kasutatakse. Kui koomiksiraamatus piisab ühe hetke jutustamiseks juba ühest pildist siis animatsiooni filmi ühes sekundis on tavapäraselt 24 kaadrit, isegi sekundist lühema ajaperioodi kujutamiseks on meil vaja mitut pilti, mis kujutaksid liikumist.

Tööd kirjutades mõistsin, et animatsioon mängib tänapäeva laste vaimses kui ka füüsilises arengus suurt rolli ning, et lugemise tähtsus kahaneb märgatavalt ja oluliseks saavad kiired lahendused – filmid, arvutimängud. Siiski peab mainima, et koomiksile lugevus sõltub ka olulisel määral traditsioonidest – kas lapsed on harjunud lugema koomikseid või mitte.

## Corpus

### 1. Premier fragment

*Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne, page 3*



*Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne, 5:10-6:19*

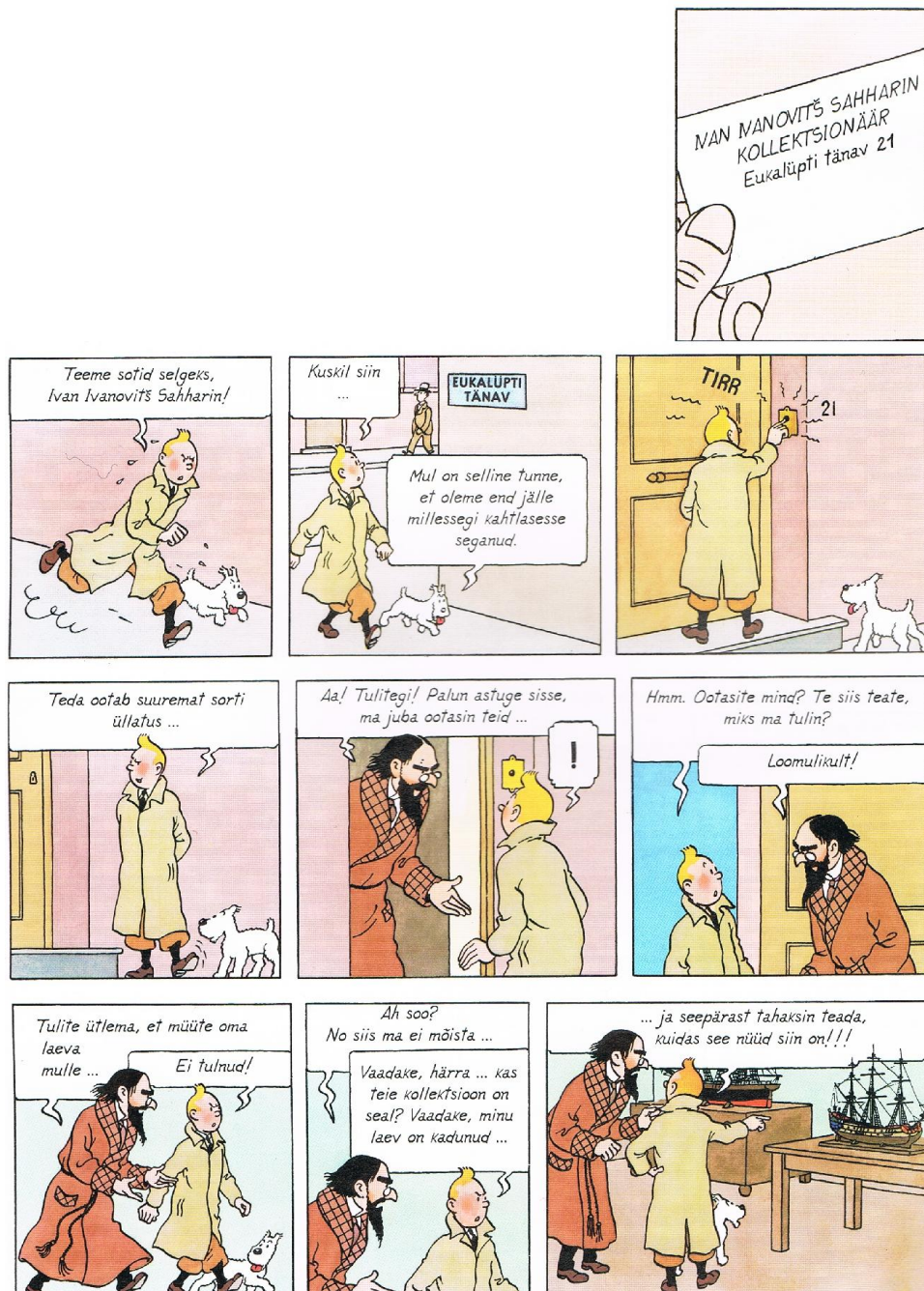
Tintin marche devant les miroirs et arrange ses cheveux. On peut dire qu'il y a un mur de miroirs. Dans les miroirs on peut voir la réflexion des maisons. Tintin s'appelle Milou et il court vers Tintin. Tintin s'accroupit et demande à Milou, où

il a été. Tintin caresse le Milou. Tintin demande à Milou, qu'il a été encore chasser les chats.

Tintin voit la réflexion du navire et il tourne la tête. Le navire est dans la boîte du verre, sur la table avec la nappe verte. Tintin dit : « Triple mâts, ponts doubles, cinquante fusils, n'est-elle pas une beauté! » Après, nous pouvons voir le vendeur. Le vendeur porte une veste bleue, un képi, les lunettes. Milou soutient ses pattes sur la table et voit le navire. Le vendeur familiariser l'histoire de ce navire, mais Tintin lui corrige plusieurs fois. Le vendeur dit que Tintin ne trouve pas un autre navire comme ça. Il dit le prix, c'est seulement deux livres. Tintin pense un moment et offert le vendeur une livre sterling. Le vendeur est d'accord avec ce prix.

## 2. Deuxième fragment

*Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne, page 7*

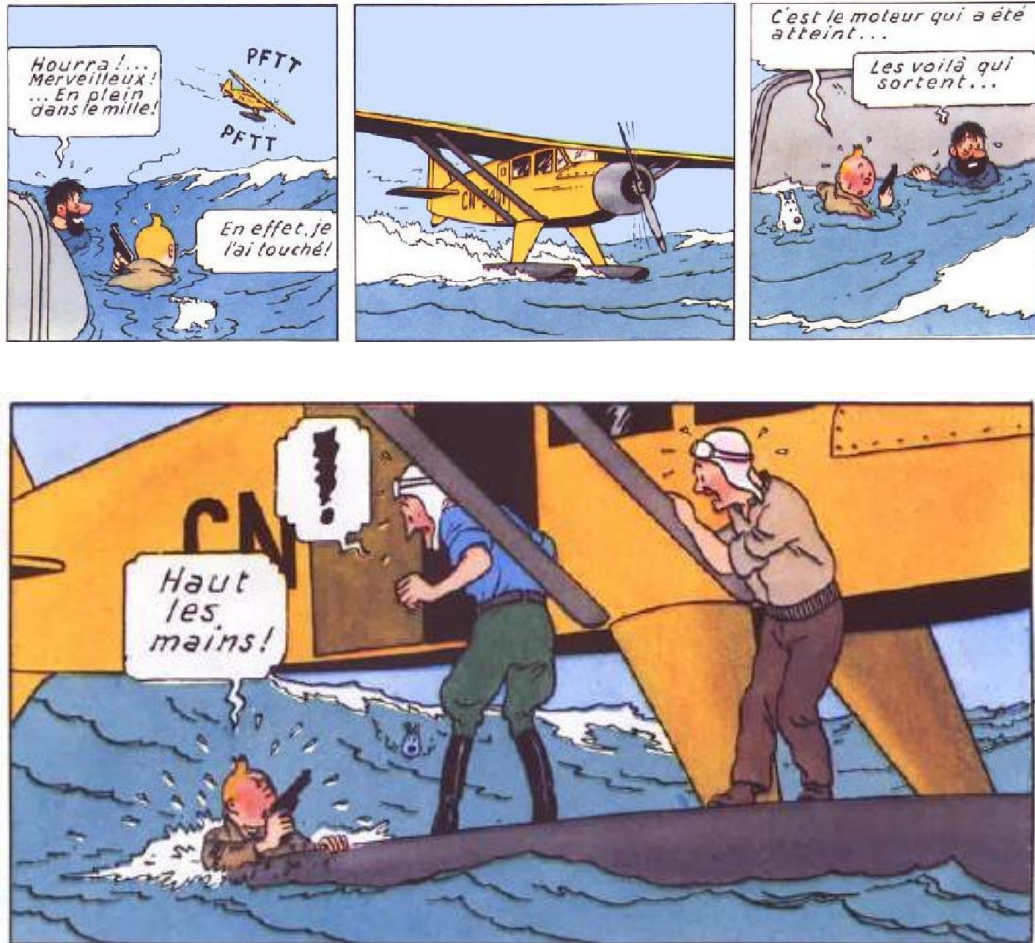




Dans la scène, nous pouvons voir le portail. Il est la nuit, le oiseau de nuit hululement. Tintin et Milou s'approche du portail, Tintin tient la lampe de poche. Milou s'enfuit et Tintin essaie d'ouvrir le portail, mais il est fermé avec la chaîne en métal. Tintin essaie d'ouvrir les portes de la barrière et nous pouvons voir le Milou à l'intérieur du portail. Tintin lui à demande comment il fait ça. Et Milou court pour lui montrer le trou dans le mur. Tintin ente le jardin. Il ya un grand manoir, Tintin se dirige vers la maison et le vent vole les feuilles. Le corbeau croasse. Milou renifle à l'écart. Tintin montre la lumière sur le blason, il ne comprend pas pourquoi le blason est familier. Milou se lève à côté de Tintin. Il revint à l'esprit de Tintin, il savait le poisson au blason. Il est un Haddock. Marlin Spike Hall est la vieille maison d'Haddock. Milou a quitté la scène et Tintin le voit. Tintin se tourne autour et à la lumière de la lampe de poche est un chien est un chien noir et brun qui grogne. Il aboi à Tintin, il court à partir du chien, mais Milou le sauve. Milou fait autre chien à se rendre. Tintin caresse Milou. Le deux chiens jouer au jardin quand Tintin grimpe à la fenêtre brisée et l'ouvre. Il saute dans la maison et regarde autour de lui. Il ouvrit la porte et il trouve un navire juste comme son, il panse qu'il a trouvé le voleur de son navire, mais il est frappé à la tête avec un vase. Quand il récupère il rencontre Ivan Ivanovitch Sakharine.

### 3. Troisième fragment

*Les aventures de Tintin : Le Crabe aux pinces d'or, pages 22-25*





*Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne 48:45-49:53*

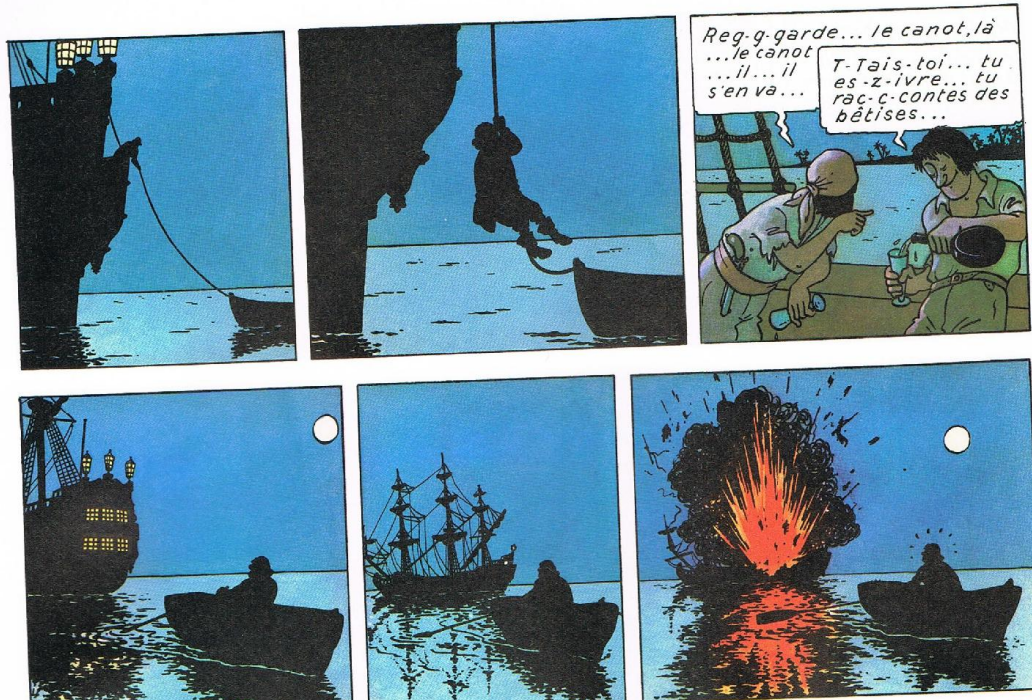
Tintin, Capitaine Haddock et Milou sont les périls en mer. Ils voient un avion. L'avion fait feu sur lui. Tintin se bat contre et tire sur l'avion. La balle attend

l'avion et il a un atterrissage d'urgence. Tintin nage à côté de l'avion et demande, que les pilotes qui se lèvent sur le ponton de l'hydravion, lèvent les mains en l'air. Les pilotes s'accouchent et lèvent les mains en l'air. Les pilotes portent en chapeaux des pilotes et les lunettes. Un des deux pilotes porte les pantalons marron et le blouson vert, d'autre pilote porte les pantalons noirs et blouson bleu. Dans la prochaine scène, nous voyons que Tintin détient le manuel d'un avion. Il le lit. Tintin est le pilote, capitaine Haddock s'assit derrière. Les deux pilotes s'assirent derrière le capitaine. Capitaine lui demande s'il sait ce qu'il fait. Tintin pousse les boutons et le moteur démarré. Milou met sa tête en dehors de la fenêtre, capitaine est confuse parce qu'il ne sait pas que Tintin sait comment de voler. Tintin dit au capitaine de se détendre et l'avion a décollé de la mer avec quelques complications. Quand ils sont dans l'air Tintin demande au capitaine s'il sait où est l'Afrique du Nord. Ils volent et ils volent dessus un navire. Dans la scène prochaine le capitaine voit qu'en face d'eux est un gros nuage d'orage. Et ils volent d'un nuage d'orage. Il clignote et tonitruant. Tintin ne voudrais pas de revenir et Tintin vole plus loin dans le nuage d'orage.



#### 4. Quatrième fragment

*Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, page 26

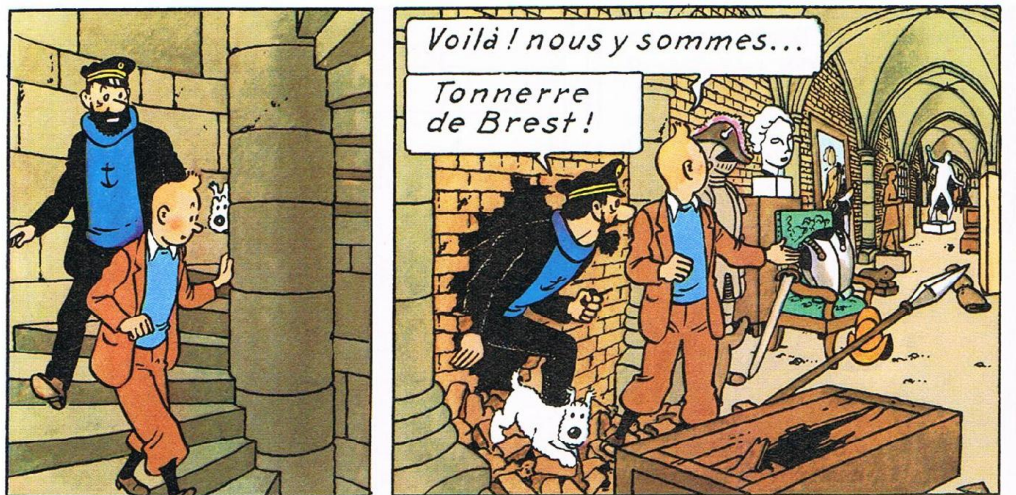


*Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* 1:07:32-1:08:19

Le Capitaine saute du bateau et il est tombé dans la mer. Le navire des pirates explose. Dans le même temps quand nous voyons comment le navire explose nous voyons aussi la mer et comment le capitaine remonte à la surface et respire. Dès le navire bat le mât dans le feu et tombe à l'eau si le capitaine doit encore plonger. Le capitaine nage du mât et tient à ce. Le capitaine des pirates jette un sort au capitaine Hadoque quand le navire coule. Il y a une explosion dans le navire et beaucoup de pièces de monnaie tombent dans la mer.

## 5. Cinquième fragment

*Les aventures de Tintin : Le Tresor de Rackham le Rouge, page 60*



*Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne 1:32:19-1:33:10*

Tintin, Haddock, Milou, le servent et le chien qui est brun et noir sont dans la maison. Haddock voudrait aller à la cave. Le servent ouvre les portes et Tintin, Haddock, Milou et le chien marchent quelques marches dans l'escalier et ils marchent dans la chambre. Le capitaine Haddock est confus et il marche nerveusement. Il ne comprend pas pourquoi ils n'ont pas dans la vraie place et il demande où est l'autre cave. Le servent lui dit qu'il n'y a pas d'autre cave. En attendant, Tintin trouve que Milou est disparu et il s'appelle Milou. Ils écoutent un gémissement derrière le mur. Tintin et le capitaine déplacent le meuble qui est près de mur et ils trouvent un trou dans le mur des briques. Milou était à l'autre côté du mur et le capitaine était vrai, la chambre où ils sont avant, n'était pas la vraie cave. Ils écrasent le mur de briques et trouvent le trésor.

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina: Helena Einmann

(sünnikuupäev: 30.08.1989)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

Analyse comparative du film *Les aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* de Steven Spielberg et de les bandes dessinées *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne, Le trésor de Rakham le Rouge* et *Le Crabe aux Pinces d'or* d'Hergé, et leur perception par les enfants.

mille juhendaja on Anna Aurélie Elsa Ayanoglou

reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3.kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 22. mai 2014